TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON

REVISTA POKéMON™

Nº 60

Por los expertos de Nintendo

¡Gratis!

¡¡CUMPLIMOS 5 AÑOS!!
y para celebrarlo...

Sorteamos...
2 GAMECUBE
2 GAME BOY SP
6 COLOSSEUM
6 ROJO Y VERDE

...y además
PÓSTER CON TODAS NUESTRAS PORTADAS

NOTICIAS
¡Primeras imágenes de Pokémon XD para CUBE!

¡¡NO TE PIERDAS EN KANTO!!

POKéMON ROJO FUEGO Y VERDE HOJA

GUÍA DE RECORRIDO

19 PÁGINAS

¡Los trucos más chulos para tus juegos!

ATERRIZAN EL 8 DE JULIO EN CINES

DE LOS CREADORES DE SHREK Y SHREK 2



Con las VOCES de
FLORENTINO FERNÁNDEZ
PACO LEÓN
JOSÉ LUIS GIL



¡Este verano agárrate a las plumas!



VANGUARD ANIMATION EALING STUDIOS Y UK FILM COUNCIL PRESENTAN UNA PRODUCCIÓN DE VANGUARD ANIMATION EN ASOCIACIÓN CON ODYSSEY ENTERTAINMENT Y TAKE FILMS PARTNERSHIPS « VALIANT » EWAN McGREGOR RICKY GERVAIS TIM CURRY JIM BROADBENT HUGH LAURIE JOHN CLEESE JOHN HURT PIP TORRENS RIK MAYALL OLIVIA WILLIAMS MÚSICA DE GEORGE FENTON MONTAJE JIM STEWART, A.C.E. GUIÓN DE GEORGE WEBSTER ARGUMENTO JORDAN KATZ GEORGE WEBSTER GEORGE MELROD CO-PRODUCTORES ERIC M. BENNETT CURTIS AUGSPURGER BUCKLEY COLLUM PRODUCTORES EJECUTIVOS BARNABY THOMPSON RALPH KAMP NEIL BRAUN ROBERT JONES KEITH EVANS PRODUCIDA POR JOHN H. WILLIAMS REALIZADA POR GARY CHAPMAN

MADE WITH THE SUPPORT OF THE NATIONAL LOTTERY THROUGH THE UK FILM COUNCIL PREMIERE FUND

www.valiant.aurum.es

UK FILM COUNCIL LOTTERY FUNDED

AURUM

Con la colaboración de:









REVISTA OFICIAL
Nintendo Acción

PokémON



QUIÉNES HACEMOS LA REVISTA POKéMON

■ **Director**: Juan Carlos García Díaz •**Directora de Arte**: Susana Lurguie •**Redactor Jefe**: Javier Domínguez
•**Maquetación**: Miguel Alonso (Jefe de maquetación), Augusto Varela •**Secretarias de Redacción**: Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones •**Colaboradores**: Juan Carlos Herranz
■ **Edita:** AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
•**Directora General**: Mamen Perera •**Director de Publicaciones de Videojuegos**: Amalio Gómez •**Subdirector General Económico-Financiero**: José Aristondo
•**Director de Producción**: Julio Iglesias •**Directora de Distribución y Suscripciones**: Virginia Cabezón •**Coordinación de Producción**: Miguel Vigil •**Sistemas**: Javier del Val
■ **DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD** •**Director de Ventas**: José E. Colino •**Directora de Publicidad**: Mónica Marín •**Jefes de Publicidad**: Gonzalo Fernández, Beatriz Azcona
•**Coordinación de Publicidad**: Mónica Saldaña Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632 ■ **REDACCIÓN** C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid •Tel. 902 111 315. Fax: 902 120 448
•nintendoaccion@axelspringer.es ■ **Suscripciones** Telf. 902 540 555 Fax: 902 540 777 ■ **Distribución:** Dispaña. C/ Orense, 12-14 - 2ª planta 28020 Madrid Tel. 914 179 530
■ **Transporte:** BOYACA. •Tel. 917 478 800 ■ **Imprime:** RUAN. Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)
•Depósito Legal: M-25632-2005

PRIMERAS PANTALLAS DESDE EL E3

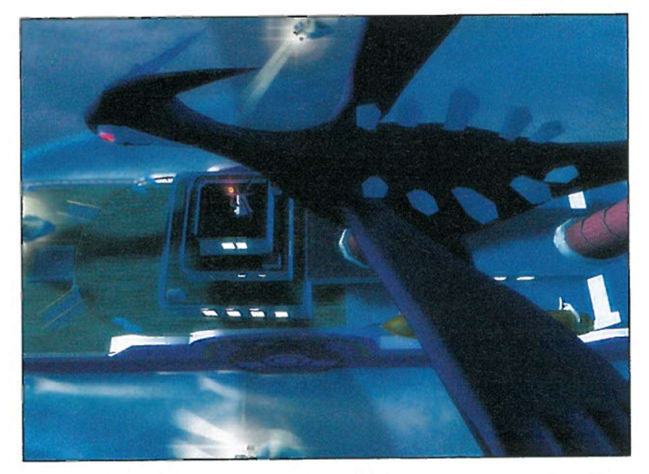
¡Anunciado Pokémon XD para tu GameCube!

«Pokémon XD: Gale of Darkness» estará listo en octubre, con una nueva propuesta de RPG/combate que nos invitará a resolver el misterio del Lugia Oscuro de Aura.

Desvelado el misterio de Pokémon XD! El nuevo **Pokémon para CUBE** se presentó a bombo y platillo en la feria E3, y las primeras imágenes nos han dejado embobados. Su título completo será «Pokémon XD: Gale of Darkness» (algo así como "viento de la oscuridad") y el argumento **nos llevará de nuevo al universo de Aura,** el mismo de Colosseum.

Eevee contra Lugia

Allí conoceremos a un nuevo protagonista, **un entrenador con poderes especiales** que estará acompañado por **Eevee.** Su misión será **resolver el misterio del Lugia Oscuro** y purificar a todos los Pokémon antes de que triunfe el mal. Inspirado en Pokémon Colosseum, en XD también tendremos que combatir a master ball limpia contra otros entrenadores, pero esta vez la parte de Rol será más amplia y profunda, e incluirá **un montón de novedades y sorpresas.** En Japón las verán antes que nosotros. Allí está previsto el lanzamiento de XD para el 4 de agosto. A Europa llegará a lo largo de noviembre.



UN ENTRENADOR MUY ESPECIAL. Sus poderes especiales aún no han sido desvelados, ¡pero seguro que serán guays!



Comenzaremos la aventura con un Eevee, lo que nos dejará mucha libertad a la hora de evolucionarlo.



No, seguro que no conoces a ninguno de ellos porque todos los personajes, menos los Pokémon, serán nuevos.



Pokémin

Que los pokéfans americanos ya estén jugando con Pokémon Esmeralda. Ya queda menos para que llegue aquí.

Que hayan aparecido tres nuevos Pokémon. Saldrán en la próxima peli Pokémon y seguro que nos cautivarán a todos.

El rumor de que los nuevos Pokémon de la octava peli estarán en Perla y Diamante. ¿Será verdad?

El nuevo Pokémon para DS. Se llamará Mysterious Dungeon: Pokemon World - Pikachu's Great Adventure.

Las novedades que trae Pokémon Esmeralda. Estáte atento, porque algunas de ellas seguro que te entusiasman.



PokémOut

Que aún queden varios meses para que podamos jugar con Pokémon Esmeralda. Vaya, ojalá estuviéramos ya en octubre…

Que los japoneses tengan un parque de atracciones dedicado a Pokémon. Para ellos resulta excitante, claro, pero nosotros nos morimos de envidia.

Que todavía no sepamos cuándo tendremos Pokémon Perla y Diamante en nuestra DS. ¿Será en el 2006? ¿En estas navidades?

Que no haya un Pokémon Center en España. Por pedir que no quede, ¿no? A ver si dentro de poco nos ponen uno en… algún sitio. Es igual.

¡¡ME LO PIDO!!



Corre con Pikachu

POKéMON DASH

Pikachu ha llegado como un rayo a la DS. Usando la pantalla táctil lo convertirás en el Pokémon más rápido de todos los tiempos. Venga chaval, ponte las pilas y gana el Gran Premio de Pokémon Dash.

* Busca en: www.game.es
* Precio: 36,95 €

Juega a las cartas

BARAJA POKéMON VERDE



Hay otras formas de divertirse con Pokémon y esta nueva baraja Pokémon es una de ellas. Trae un total de 60 cartas Pokémon, con nuevas habilidades y poderes con los que podrás desarrollar estrategias de combate realmente alucinantes.

* Busca en: www.tiendaociojoven.com
* Precio: 12,65 €



DELANTERO ESPALDA

Para estar fresquito

POKéCAMISETA

Cuando llega el calor hay que tener una buena camiseta de manga corta para estar fresquitos. Pero si encima en la camiseta aparece Sceptile en pose de combate, además de fresquito estarás... arrebatador.

* Busca en: www. pokemoncenter.com
* Precio: 17,95 $ (14,40 €)

Hazte con Mew

POKéMUÑECO

Seguro que llevas un montón de tiempo buscando a Mew por todas las ediciones Pokémon. Pues nada, deja de buscarlo, cómprate este muñeco tan mono y por fin podrás decir que te has hecho con Mew. ¡Vale, es de peluche, pero es Mew, ¿no?!



* Busca en: www.pokemoncenter.com
* Precio: 7,95 $ (6,38 €)

¿Y tú qué opinas, colega?

¡Eh, cómo lo llevas, amigo! ¿Te gustaría opinar sobre Pokémon, decir qué es lo que más te gusta, cuál ha sido tu mejor momento con ellos? Pues te lo ponemos fácil. Envía tus opiniones a **nintendoaccion@hobbypress.es** junto a tu foto, y a lo mejor hasta te haces famoso…

"" Espero impacientemente la llegada de algún evento para conseguir a Deoxys. "



ENRIQUE PÉREZ
Galicia

" Me ha gustado mucho el ataque corte porque podía cortar todos los árboles, y el ataque fuerza. "



ORLANDO GIBBONS
Terrasa

" Mi Pokémon preferido es Rayquaza, así que me compraré Pokémon Esmeralda en cuanto salga. "



MIGUEL RODRIGO
Madrid

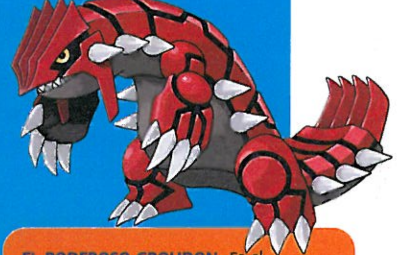


Vota por tu Pokémon favorito

1	GROUDON	Posición anterior: 2	Meses en lista: 10
2	ARTICUNO	Posición anterior: 1	Meses en lista: 8
3	UMBREON	Posición anterior: 5	Meses en lista: 7
4	MEWTWO	Posición anterior: 2	Meses en lista: 9
5	DRAGONITE	Posición anterior: 4	Meses en lista: 3
6	MACHAMP	Posición anterior: 6	Meses en lista: 8
7	BLAZIKEN	Posición anterior: 7	Meses en lista: 8
8	KYOGRE	Posición anterior: 9	Meses en lista: 8
9	PIKACHU	Posición anterior: 8	Meses en lista: 8
10	JIRACHI	Posición anterior: 10	Meses en lista: 8





EL PODEROSO GROUDON. Es el triunfador de este mes y mantiene una dura lucha con Articuno por el primer puesto. Si te gusta otro, ¡vota por él!

CONCURSO: ¡¡Cumplimos 5 años!!





¡Llegamos al número 60! Cinco añitos sí, y si no te lo crees multiplica 12 números que hacemos cada año por 5 años y a ver qué te da. 60. O sea 5 añitos contándote toda la actualidad del universo Pokémon. Y para celebrarlo, para premiar también que nos sigas mes a mes, hemos preparado un CONCURSAZO, con todos estos premios.

¡¡PARTICIPA Y CONSIGUE CONSOLAS, JUEGOS Y REGALOS!!



1er PREMIO





GameCube + GB Advance SP + Pokémon Colosseum + Pokémon Rojo y Verde + funda y tapa GBA





2º PREMIO

6 Packs de Pokémon Rojo Fuego y Verde Hoja + funda y tapa GBA



¿Como participar? Mira la siguiente página >>

CONCURSO: ¡¡Cumplimos 5 años!!

3er PREMIO

6 Pokémon Colosseum para GC



¿Cómo participar en este megaconcurso?



Ajá, estáis deseando saber qué tienes que hacer para llevaros estos superregalos. Bueno, tranquilos, que no lo vamos a poner muy difícil. La clave está en el **megapóster** con las **60 portadas** que regalamos este mes. ¿Lo habéis visto ya?

1. ¿Qué Pokémon aparece con más frecuencia en nuestras portadas?

No hagáis trampa y **no contéis el Pikachu que aparece en el logo**. ¿Ya tenéis la respuesta? Vale, pues que sepáis que, si lo acertáis, participaréis en el sorteo para **conseguir** los **6 Packs Pokémon Rojo/Verde y los 6 Colosseum**. ¿Qué tenéis que hacer para optar a los dos premios "gordos"?

Para optar a los 2 MEGA-PAKS GC+GBA, tenéis que saberos ésta...

2. ¿En qué número de revista aparece un Pokémon Agua-Siniestro, con habilidad Piel Tosca, que mide 1,8m., pesa 88,8 Kg. y tiene temibles mandíbulas?

Vale, ahora coged el móvil y enviad un mensaje con la clave PKMN60 y las respuestas. Si sólo sabéis la primera respuesta, escribid:

PKMN60 + respuesta + los datos personales
(ejemplo PKMN60 + pinsir + juan maria chuli, c/rollo,26, madrid)

Si os sabéis las dos, entonces escribid lo siguiente:

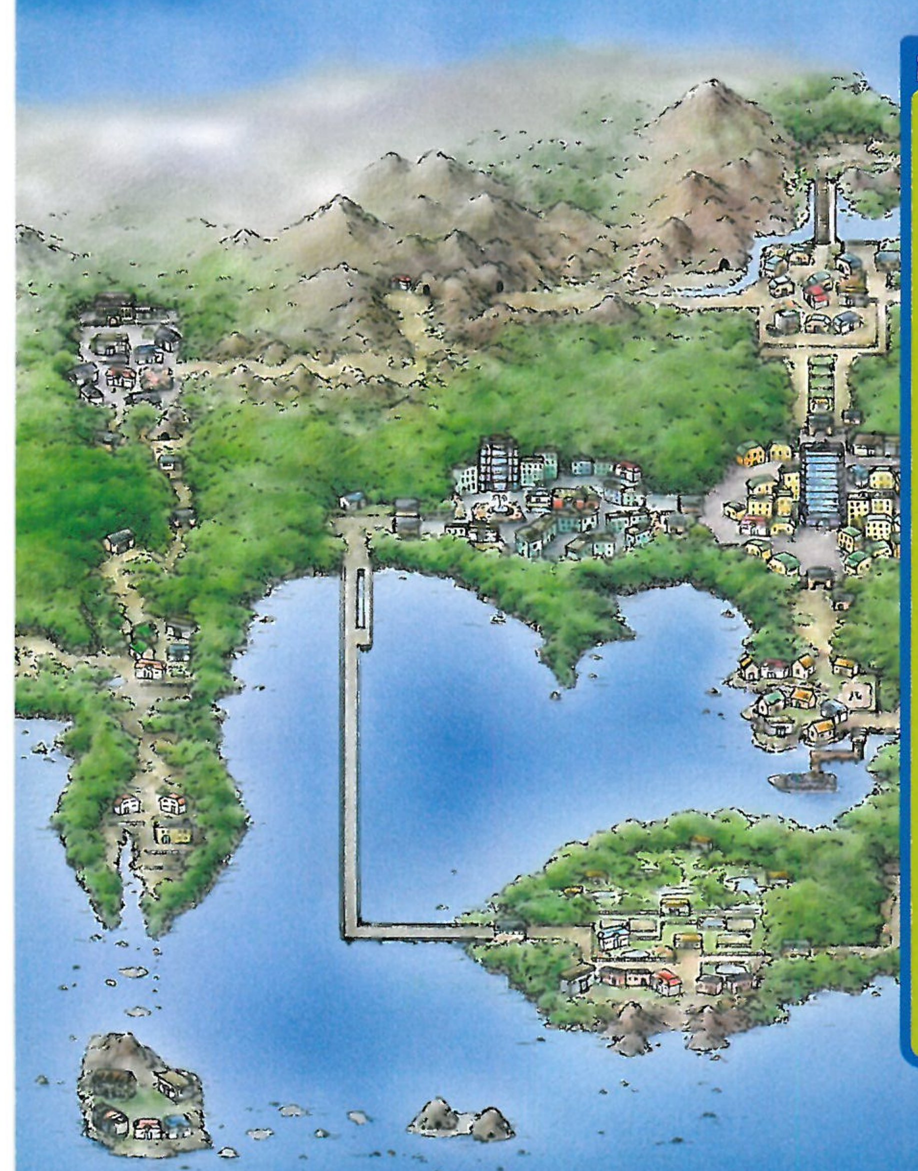
PKMN60 + respuesta + respuesta + datos personales
(ejemplo PKMN60 + pinsir + 50 + juan maria chuli, c/rollo,26, madrid)

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por sms: 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 15 de julio de 2005.

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

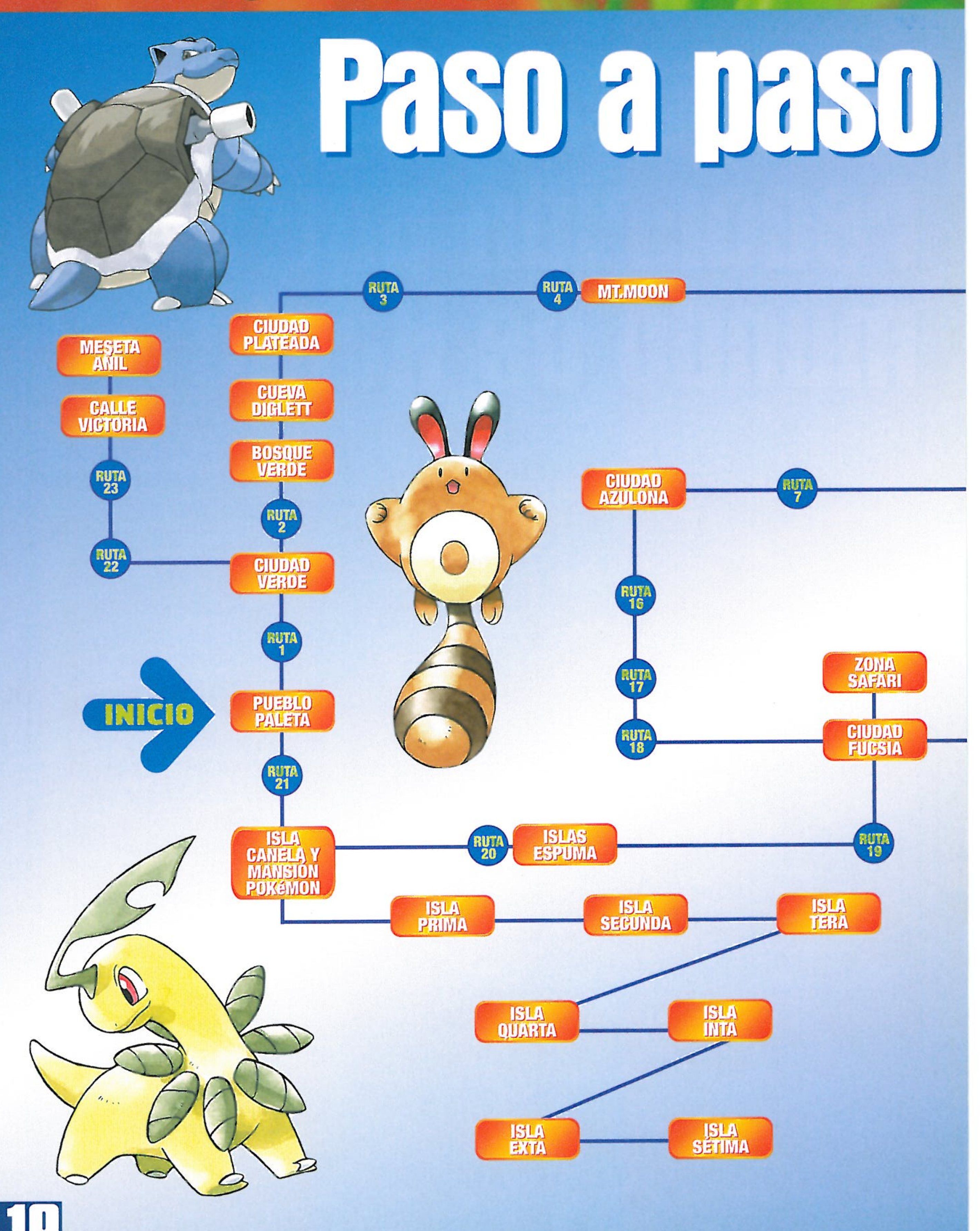
Guía práctica de recorrido por el mundo de Kanto



¡PARA QUE NO TE PIERDAS!

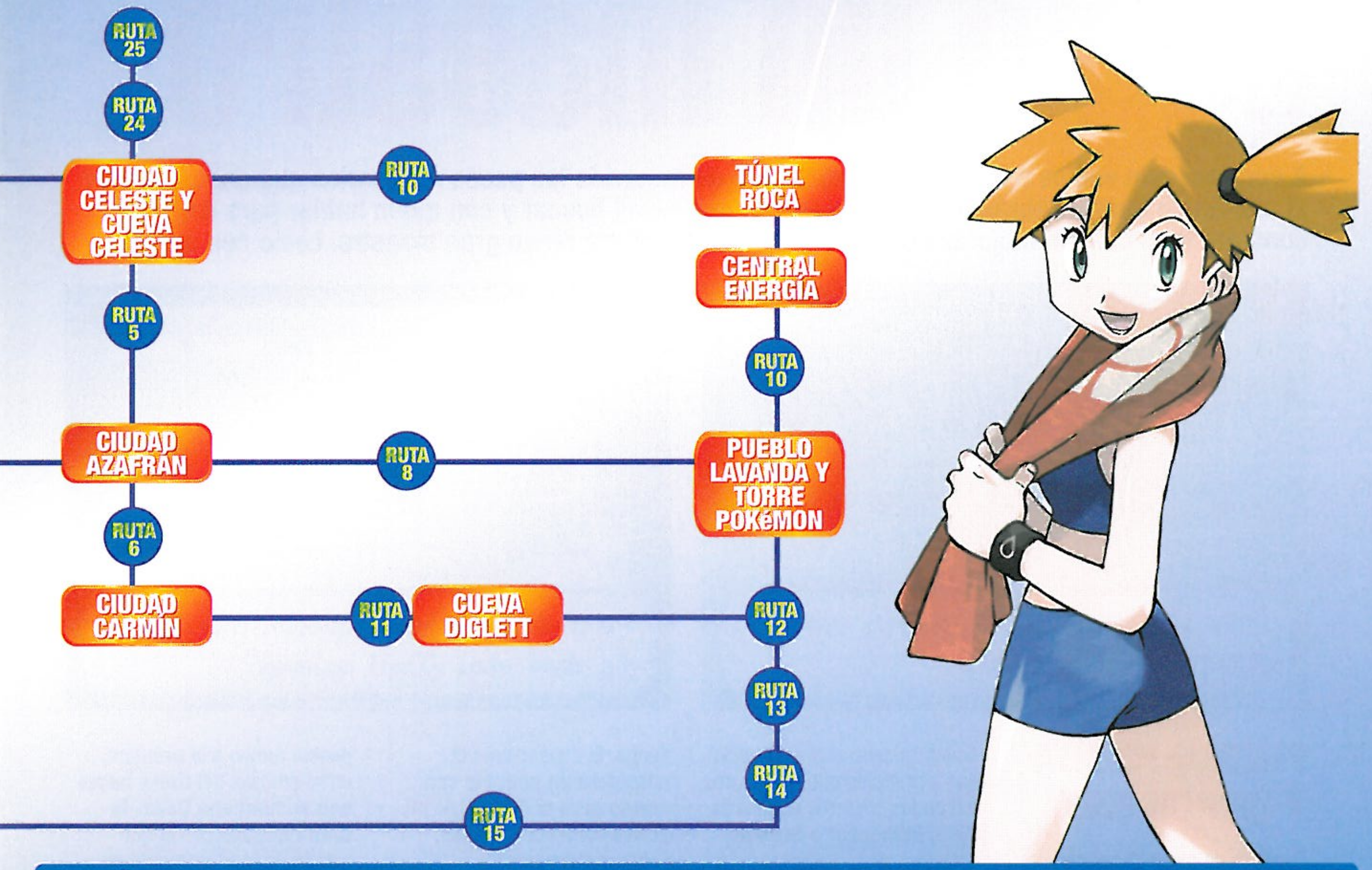
TODO EL RECORRIDO

Paso a paso



RUTA 3
RUTA 4
MT.MOON
CIUDAD PLATEADA
MESETA AÑIL
CUEVA DIGLETT
CALLE VICTORIA
BOSQUE VERDE
RUTA 23
RUTA 2
CIUDAD AZULONA
RUTA 7
RUTA 22
CIUDAD VERDE
RUTA 16
RUTA 1
RUTA 17
ZONA SAFARI
INICIO
PUEBLO PALETA
RUTA 18
CIUDAD FUCSIA
RUTA 21
ISLA CANELA Y MANSIÓN POKéMON
RUTA 20
ISLAS ESPUMA
RUTA 19
ISLA PRIMA
ISLA SECUNDA
ISLA TERA
ISLA QUARTA
ISLA INTA
ISLA EXTA
ISLA SÉTIMA

Vamos a ponértelo muy fácil. Aquí tienes un esquema del mundo de Kanto con el que será imposible que te pierdas. Pero no sólo vamos a mostrarte la disposición de ciudades y rutas, sino que además, junto al mapa, te resumimos todos los pasos que debes dar para llegar sano, salvo y rápido a tu objetivo.



¡¡ACÁBATE EL JUEGO A TODA VELOCIDAD!!

CÓMO RECORRER KANTO DE ARRIBA ABAJO EN 50 PASOS

1. Entra en la Ruta 1.
2. Visita Ciudad Verde.
3. Vuelve a Pueblo Paleta.
4. Ciudad Verde y entra en la Ruta 2.
5. Atraviesa el Bosque Verde.
6. Visita Ciudad Plateada.
7. Atraviesa las Rutas 3, 4 y el Mt. Moon.
8. Ciudad Celeste y sal por la Ruta 24.
9. Atraviesa la Ruta 25 y visita a Bill.
10. Ciudad Celeste y la Ruta 5.
11. Vía Subterránea y Ruta 6.
12. Pasea por Ciudad Carmín.
13. Súbete al S.S. Anne.
14. Entra en la Ruta 11.
15. Atraviesa la Cueva Diglett.
16. Busca MO Destello en la Ruta 2.
17. Ciudad Celeste y sal por la Ruta 9.
18. Atraviesa Ruta 10 y Túnel Roca.
19. Pueblo Lavanda y sal por la Ruta 8.
20. Atraviesa Vía Subterránea y Ruta 7.
21. Ciudad Azulona y Guarida Rocket.
22. Pueblo Lavanda y Torre Pokémon.
23. Atraviesa Ruta 8.
24. Pasea por Ciudad Azafrán.
25. Pueblo Lavanda y sal por la Ruta 12.
26. Atraviesa Rutas 13, 14 y 15.
27. Ciudad Fucsia y Zona Safari.
28. Atraviesa Rutas 18, 17 y 16.
29. Busca MO Vuelo en la Ruta 16.
30. Ciudad Fucsia y sal por la Ruta 19.
31. Atraviesa Ruta 20 y las Islas Espuma.
32. Isla Canela y Mansión Pokémon.
33. Viaja a Isla Prima, Secunda y Tera.
34. Rescata a Pedrita en el Bosque Baya.
35. Regresa Isla Canela.
36. Atraviesa Ruta 21.
37. Vuela a Ciudad Verde.
38. Atraviesa las Rutas 22 y 23.
39. Atrévete con la Calle Victoria.
40. Meseta Añil y Liga Pokémon.
41. Regresa a Isla Prima.
42. Consigue el Rubí en el Mt. Ascuas.
43. Salva a Lorelei en Isla Quarta.
44. Busca el Almacén en Isla Inta.
45. Viaja a Isla Exta.
46. Busca el Zafiro en la Cueva Punteada.
47. Regresa al Almacén de Isla Inta.
48. Regresa a Isla Prima.
49. Vuela a Ciudad Celeste.
50. Entra en Cueva Celeste a por Mewtwo.

Paséate por Kanto como un maestro

A continuación vamos a mostrarte en esta guía de recorrido los pasos necesarios que debes dar por el mundo de Kanto. Sabrás por donde avanzar, qué ítems buscar y con quién hablar para llegar al combate final con los mejores Pokémon y toda la sabiduría de un gran maestro. Leelo con atención.





PUEBLO PALETA Y LA POKéDEX

Después de elegir si quieres jugar como chico o chica, poner tu nombre y también el del rival, empezarás la aventura en tu casa de Pueblo Paleta. Baja las escaleras, habla con mamá y **sabrás que el prof. Oak te busca,** pero no te agobies, aunque trates de dar con él, no le encontrarás. Sin embargo, en cuanto intentes salir del pueblo por el norte, aparecerá para llevarte al laboratorio [1].

Una vez en el laboratorio, el profesor Oak te dará a elegir un Pokémon para iniciar tu aventura. Ya sabes que puedes optar por estos tres: **Bulbasaur, el Pokémon Planta; Squirtle, el Pokémon de tipo Agua; o Charmander, el de tipo Fuego** [2]. Cualquiera de los tres te encantará, pero si eres un pelín vago y prefieres que tu vida sea fácil en los primeros gimnasios, **pilla a Bulbasaur o Squirtle.**

Cuando intentes salir del laboratorio **el nieto de Prof. Oak (y desde ahora tu rival), te retará al primer combate Pokémon** [3]. Cuando le des una buena zurra, sal del pueblo por la Ruta 1 y pon **rumbo a Ciudad Verde** [4]. Durante el trayecto lucharás con Pokémon salvajes y con cada victoria harás que tu Pokémon vaya acumulando Puntos de Experiencia, y así poco a poco subirá de nivel y se hará más fuerte. Si durante el trayecto tu Pokémon pierde muchos PS, puedes volver a casa y hablar con mamá para que lo sane.

En **Ciudad Verde, ve al Centro Pokémon a sanar a tu Pokémon** [5] y luego a la tienda. El dependiente te **entregará un paquete con correo para el Profe Oak** [6]. Vuelve corriendo a Pueblo Paleta y entrégaselo.

Tras entregar el paquete, el prof. os dará a ti y a tu **rival la Pokédex** [7]. Con ella **registrarás de forma automática datos de todos los Pokémon que veas o captures.** Antes de salir del pueblo rumbo a la aventura, entra en casa del rival y **habla con su hermana Dalia. Te dará un mapa** con el que sabrás en todo momento en qué lugar de Kanto estás [8].

LA MEDALLA ROCA

Tras abandonar Pueblo Paleta, vuelve a Ciudad Verde y ve a la

LOS LÍDERES DE GIMNASIO

EL ROCOSO BROCK

Su equipo es un **Geodude (Nv 12) y un Onix (Nv. 14)**. Usa ataques tipo Agua o Planta y lo dejarás hecho polvo. Cuando le venzas te dará la Medalla Roca, que aumenta el ataque de tus Pokémon y permite usar Destello fuera del combate.























tienda. **Compra unas cuantas Poké Ball y unos Antídotos, los necesitarás.** Ahora pon rumbo al norte y prepárate para salir de la ciudad.

Ah no, antes de salir de Ciudad Verde **un anciano te enseñará a atrapar Pokémon y encima te dará la Poké Tele** [9]. A través de este aparatito aprenderás las bases que todo entrenador Pokémon debe conocer. Échale un ojillo.

A continuación sigue rumbo al norte y entra en el **Bosque Verde.** Dentro encontrarás a varios entrenadores que te retarán a combatir y a **muchos Pokémon para capturar, incluido el fantástico Pikachu.** Dedícales tu tiempo, chaval. Cuando salgas del Bosque Verde estarás en la Ruta 2 y si sigues rumbo norte, acabarás en Ciudad Plateada.

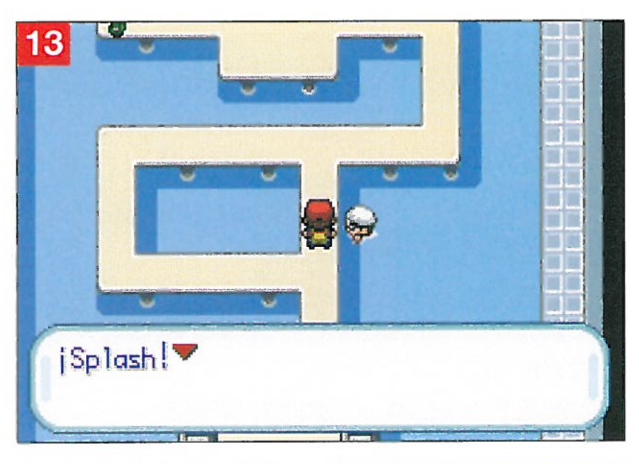
En la Ciudad Plateada tienes varios lugares que visitar. Están el museo, el Centro Pokémon y la tienda, pero **el más importante de todos es el gimnasio. Su líder se llama Brock,** tiene un equipo de Pokémon de tipo Roca-Tierra y cuando le derrotes conseguirás la **Medalla Roca,** la primera de las ocho medallas de los gimnasios de Kanto.

Tras ganar la medalla y echar un vistazo por la ciudad, toca salir por la **Ruta 3 rumbo al Mt. Moon.** Justo al principio de la ruta, uno de los ayudantes del profe te estará esperando para darte unas **Deportivas** [10]. Con ellas podrás correr a toda velocidad al ritmo que pulsas el botón B.

En la Ruta 3 hay varios entrenadores con ganas de combatir. No son tan fuertes como Brock, pero te darán algo de guerra. Por el camino puedes **capturar nuevos Pokémon como Jigglypuff y Spearow.** Al final de la ruta verás la entrada al Mt. Moon.

En el Mt. Moon puedes conseguir muchas cosas. Hay varios entrenadores rivales, algunos del Team Rocket [11], un grupo de malvados entrenadores a los que te tendrás que enfrentar muchas veces a lo largo de la aventura. Antes de salir del Mt. Moon deberás tomar una importante decisión. Tendrás que **elegir entre quedarte con el fósil Domo o el fósil Helix.** Si eliges el Domo, más adelante conseguirás a Kabuto; pero si prefieres el Helix, entonces podrás hacerte con Omanyte [12]. Elige el que más te guste, **los dos son grandes Pokémon de tipo Roca-Agua.**

Una vez fuera del Mt. Moon estarás en la **Ruta 4.** Avanza por ella y llegarás a **Ciudad Celeste,** una nueva ciudad en la que encontrarás una **tienda de bicis y también**













un nuevo gimnasio. De momento no podrás comprarte ninguna bici: los de la tienda piden una burrada de pasta.

LA MEDALLA CASCADA

En el **gimnasio de Ciudad Celeste te espera Misty,** aunque antes de llegar hasta ella tendrás que luchar contra dos entrenadores [13]. **Misty usa en su equipo Pokémon de tipo Agua** y puede que te resulte un pelín difícil, pero cuando la venzas conseguirás la **Medalla Cascada.**

Cuando salgas del gimnasio, ve al Centro Pokémon a sanar a tu equipo y después dirígete al norte. De repente, **aparecerá el rival para combatir de nuevo,** así que procura estar alerta.

LOS LÍDERES DE GIMNASIO

LA BELLA MISTY

Misty tiene a Staryu (Nv. 18) y a Starmie (Nv 21). Usa ataques de tipo Eléctrico o Planta. Al vencer, te dará la Medalla Cascada, con la que te obedecerán todos los Pokémon de nivel 30 o inferior. Además, te permite usar Corte fuera del combate.



Cuando le venzas, **te dará un artilugio llamado Memorín** [14]. Con este aparatito podrás almacenar información sobre cosas y lugares que te has encontrado en el avance.

Después de luchar con el rival, cruza el puente de la Ruta 24 y sigue avanzando por la Ruta 25 hasta que encuentres la **casa de Bill.** El chaval está tan flipao con los Pokémon que ha decidido convertirse en uno y te pedirá ayuda para volver a ser un humano. Si le echas una mano, **en agradecimiento recibirás un ticket para el S.S. Anne** [15], un crucero de lujo que está anclado en Ciudad Azafrán. ¡Promete viaje guay!

Ahora vuelve a **Ciudad Celeste,** entra en la casa que tiene un oficial de policía parado en la puerta [16] y observa el agujero que los Team Rocket han hecho en la pared. Pero pasa rápidamente a la acción y **enfréntate al Rocket que espera al otro lado** [17]. Sigue por el camino, baja por la Ruta 5 y echa un ojo en la **Guardería** al final [18].

Para continuar tu camino, dado que el guarda del edificio de acceso a Ciudad Azafrán no te dejará pasar, tendrás que **tomar la vía subterránea que hay al lado para llegar a Ciudad Carmín** [19].

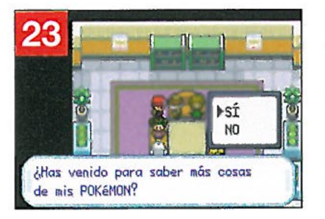
EL S.S. ANNE Y LA MEDALLA TRUENO

Antes de entrar en **Ciudad Carmín** pasearás por la **Ruta 6** peleando contra varios entrenadores y capturando nuevos Pokémon. Cuando















llegues a la ciudad, ve al Centro Pokémon y **habla con la chica que hay junto al mostrador para obtener el Buscapeleas** [20]. Este dispositivo es muy chulo, pues con él podrás buscar a los entrenadores que quieren volver a luchar contigo.

Sal del Centro Pokémon y date un garbeo por la ciudad. Así verás que **en la casa que hay a la izquierda del Centro Pokémon vive un señor llamado Gurú Pescador** [21]. Habla con él y recibirás una **Caña Vieja.** A partir de ahora podrás pescar a los Pokémon que viven en el agua.

Otra casa que debes visitar es la que tiene un cartel que dice **Club de Fans de Pokémon** [22]. Dentro verás al presidente del club, **un anciano dicharachero que te dará un Bono Bici** [23]. Sí señor, es lo que pensabas: si regresas a la tienda de bicis de Ciudad Celeste, con este bono conseguirás una bici por todo el morro, sin más ni más.

Si sigues recorriendo la ciudad, verás el puerto y si además llevas el tícket que te dio Bill, podrás **subir al S.S. Anne** [24]. Este barco está lleno de camarotes, de objetos [25] (incluidas algunas bayas) y de entrenadores con ganas de pelea. Sin embargo, tu **principal objetivo aquí es hacerte con la MO01 o CORTE** y para eso debes llegar al camarote del capitán [26], aunque antes tendrás que vencer de nuevo al rival. ¡Qué pesadote, el tío!

Cuando salgas del S.S. Anne con la MO CORTE, verás como el barco se está marchando del puerto, pero no importa, ya no lo necesitas para nada. **Enseña Corte a uno de tus Pokémon** y acércate hasta el gimnasio.

LOS LÍDERES DE GIMNASIO

ELÉCTRICO SURGE

Su equipo lo forman **Voltorb (Nv. 21), Pikachu (Nv. 18) y Raichu (Nv. 24)**. Para destrozarlos, usa ataques de tipo Tierra. Cuando ganes la Medalla Trueno tus Pokémon aumentarán su velocidad y además podrás usar Vuelo fuera del combate.



















Fíjate que hay un arbusto que entorpece tu camino, pero tranquilo, tú lo podrás cortar con un Pokémon que sepa la habilidad Corte [27].

Pues bien, cuando entres en el gimnasio verás unos cubos de basura. Vale, ten en cuenta que solo dos de ellos esconden unos **botones que abren el cierre eléctrico del gimnasio.** En cuanto encuentres uno, abrirás el primer cierre [28]. Si quieres abrir el otro, tendrás que probar con uno de los cubos que hay al lado. Hazlo con tino porque que si no aciertas, la cerradura se reajustará y los botones que la abren cambiarán de cubo. Tras esto, podrás **acercarte al Teniente Surge y luchar contra su equipo de Pokémon eléctricos.** Cuando le venzas, ganarás la Medalla Trueno.

LOS LÍDERES DE GIMNASIO

ERIKA, EL TIPO PLANTA

Erika utiliza a **Victreebel (Nv. 29), Tangela (Nv. 24) y Vileplume (Nv. 29).** Cuando le ganes, te dará la Medalla Arcoíris, y te obedecerán los Pokémon nivel 50 o inferior. Permite usar la **MO Fuerza** fuera del combate.



EL SILPH S.A Y LA MEDALLA ARCOIRIS

Tras ganar tu tercera medalla, márchate de Ciudad Carmín por el este y entra en la Ruta 11. Pasarás junto a la **Cueva Diglet,** pero de momento será mejor que la dejes a un lado. Avanza por la ruta hasta que llegues a un edificio. Entra, sube al primer piso y **habla con uno de los ayudantes del profe.** Si tienes **30 tipos de Pokémon, te entregará el Buscaobjetos** [29]. Este aparatito te ayudará a encontrar muchos **objetos invisibles** que hay por el suelo [30].

Vuelve sobre tus pasos hasta la cueva que te habías pasado y atraviésala. Cuando salgas ve hacia el sur, corta el arbusto que bloquea el camino [31] y sigue hasta llegar a un edificio. Dentro espera un ayudante del prof. y **si tienes más de 10 tipos de Pokémon, te dará la MO05 o DESTELLO** [32]. Enséñasela a un Pokémon y vuelve a Ciudad Celeste (usa el Mapa si no recuerdas con certeza el camino de vuelta).

Como ya tienes un Pokémon que conoce Corte, puedes salir de Ciudad Celeste por el este y entrar en la **Ruta 9.** Al final de esta ruta encontrarás un Centro Pokémon y justo al lado verás la entrada al **Túnel Roca** [33]. Para **iluminar el interior del túnel** tendrás que usar el Pokémon que conoce la habilidad Destello. Cuando salgas del Túnel Roca, avanza hacia el sur y habrás llegado a **Pueblo Lavanda.**

Pueblo Lavanda esconde varios misterios. Primero, el jefe

Pokémon™

Edición Rojo Fuego

Edición Verde Hoja



¡¡Cumplimos 5 años!!
¡Del 1 al 60 todas las portadas!
REVISTA
Pokémon

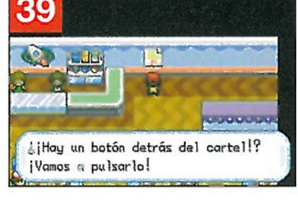






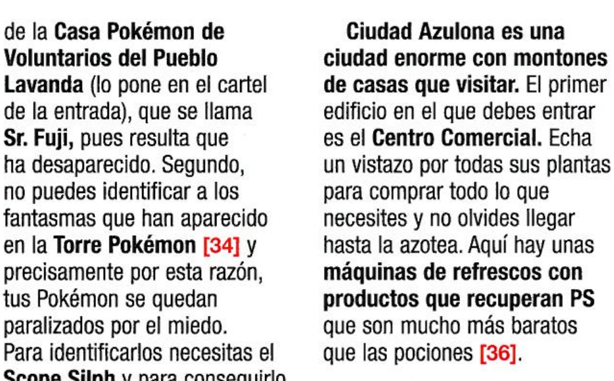






de la **Casa Pokémon de Voluntarios del Pueblo Lavanda** (lo pone en el cartel de la entrada), que se llama **Sr. Fuji,** pues resulta que ha desaparecido. Segundo, no puedes identificar a los fantasmas que han aparecido en la **Torre Pokémon** [34] y precisamente por esta razón, tus Pokémon se quedan paralizados por el miedo. Para identificarlos necesitas el **Scope Silph** y para conseguirlo antes tendrás que acercarte hasta Ciudad Azulona.

A continuación, sal de Pueblo Lavanda por la Ruta 8 y cuando llegues al final verás una casa con un cartel bien clarito que dice esto: **Vía subterránea a Ciudad Azulona** [35]. Atraviesa este camino subterráneo y cuando salgas, ve hacia el norte para llegar a Ciudad Azulona, donde vas a flipar de verdad.



Ciudad Azulona es una ciudad enorme con montones de casas que visitar. El primer edificio en el que debes entrar es el **Centro Comercial.** Echa un vistazo por todas sus plantas para comprar todo lo que necesites y no olvides llegar hasta la azotea. Aquí hay unas **máquinas de refrescos con productos que recuperan PS** que son mucho más baratos que las pociones [36].

A continuación dirígete al **restaurante que hay al sur de la ciudad** y habla con el hombre que hay en la esquina del fondo. El colega está arruinado y por eso te dará un **Monedero** [37]. Con este objeto ya puedes ir al **Casino y comprar fichas para jugar en las tragaperras** [38].

Dentro del Casino verás a un miembro del **Team Rocket** mirando un póster. Acércate a luchar con él y cuando le venzas pulsa el **botón secreto que hay tras el póster** [39]. El botón abre la **superentrada secreta a la Guarida Rocket.**

Lo primero que hay que hacer una vez que estés dentro de la guarida Rocket es buscar la **Llave del ascensor.** Con ella podrás **bajar hasta la zona del último sótano en la que verás a Giovanni,** el malvado jefe del Team Rocket [40]. Cuando le venzas, entonces podrás hacerte con el buscadísimo **Scope Silph.**

Cuando eches a los Rocket de la ciudad, vete al Centro Pokémon y dirígete al gimnasio. Dentro espera la **líder Erika.** Véncela y a cambio recibirás la **Medalla Arcoiris.** Ya van cuatro, así que solo faltan otras cuatro para que tengas derecho a disputar la **Liga Pokémon.**

Bien, como ya tienes en tu poder el Scope Silph toca volver a **Pueblo Lavanda,** pero antes















es bueno que vayas a la planta baja de la Mansión Pokémon y hables con una **ancianita** [41]. Te dará un **té de hierbas.**

RESCATE DE SR. FUJI Y MEDALLA PANTANO

Vuelve a Pueblo Lavanda y entra en la **Torre Pokémon.**

Ahora que tienes el Scope Silph podrás llegar hasta el último piso y **salvar al bueno del Sr. Fuji de las garras del malvado Team Rocket** [42].

Tras salvar a Fuji, ambos regresaréis a su casa de Pueblo Lavanda. No olvides hablar de nuevo con él, porque si lo haces te dará la **Poké Flauta** [43]. Más adelante, **cuando veas un Snorlax dormido,** ocupando el espacio por el que tienes que entrar, pues ahí mismo verás que tocar la flauta te viene de perlas.

Tu próximo objetivo está en **Ciudad Azafrán.** Sal de Pueblo Lavanda por la Ruta 8 y cuando llegues al edificio de acceso a Ciudad Azafrán, **dale al guarda el té que conseguiste en Ciudad Azulona** [44]. Al hacerlo, podrás entrar en Ciudad Azafrán sin problemas.

En Ciudad Azafrán verás que los esbirros del **Team Rocket** han tomado la ciudad y tienen bloqueada la entrada a muchos sitios [45]. Uno de los pocos edificios en los que puedes entrar es en el gimnasio que hay a la izquierda del gimnasio principal [46]. Si ganas a todos los entrenadores, como premio tendrás la posibilidad de **elegir entre una Poké Ball con Hitmonlee y otra con Hitmonchan** [47]. Elige el que te parezca más simpático, ambos son unos Pokémon de lucha estupendos.

Ahora ve al **edificio de Silph S.A.** (está en el centro de la ciudad). Una vez dentro verás que los del **Team Rocket** andan por el edificio. Al parecer tienen al presidente como rehén en el último piso.



LOS LÍDERES DE GIMNASIO

LA GENIAL SABRINA

Sabrina es un genio de los Psíquicos. En su equipo están **Kadabra (Nv. 38), Mr. Mime (Nv. 37), Venomoth (Nv. 38) y Alakazam (Nv. 43).** Con la Medalla Pantano obedecerán los Pokémon de nivel 70 o inferior. Fuera del combate podrás usar MO Golpe Roca.



















Para salvar al presidente lo primero que tienes que hacer es ir al ascensor y subir al cuarto piso. Camina por el pasillo que hay a la izquierda y derrota al miembro del Rocket que hay junto al transportador. Ahora pisa el transportador y te pirarás a la **planta octava,** pero si lo vuelves a pisar, volverás al cuarto piso y podrás caminar por el pasillo para pillar la **Llave Magnética** [48].

Con la LLave Magnética en tu poder ve al 2º piso, úsala para abrir la puerta del despacho de la izquierda y pisa el transportador. Viajarás a uno de los despachos del sexto piso, en el que te las verás de nuevo con el rival [49]. Derrótalo, pisa el siguiente transportador y llegarás al décimo piso. En esta planta te encontrarás con **Giovanni** [50], pero si le das una lección, soltará al presidente y se irá.

Cuando Giovanni se pire, habla con el presidente y conseguirás una **Master Ball** como agradecimiento a los servicios prestados [51]. Esta Ball es muy especial, nunca falla y será mejor que la reserves para el futuro.

Cuando salgas del edificio de Silph S.A. ve al Centro Pokémon y a continuación dirígete al gimnasio. **El soldado Rocket que bloqueaba la puerta ya no está** y puedes entrar a **luchar contra Sabrina.** Cuando venzas a su equipo de Pokémon psíquicos tendrás en tu poder la **Medalla Pantano.**

LA ZONA SAFARI Y LA MEDALLA ALMA

Tras ganar la Medalla Pantano vuelve a Pueblo Lavanda, pon rumbo al sur y entra en la Ruta 12. Verás unos muelles con montones de entrenadores con ganas de combatir [52] y si sigues andando hacia el sur, te toparás con un **Snorlax dormido.** Usa tu **Poké Flauta** para despertarlo [53] y no te preocupes si no lo capturas, más adelante verás otro.

Sigue caminado por la Ruta 12 hasta que te encuentres una casa. Dentro vive **el hermano del Gurú Pescador** y si hablas con él, recibirás una bonita **Supercaña** [54]. Ahora podrás pescar Pokémon mucho más grandes y fuertes que los que

LOS LÍDERES DE GIMNASIO

KOGA, EL NINJA

Koga tiene un equipo con **Koffing (dos de nivel 37), Muk (Nv. 39) y Weezing (Nv. 43).** Usa ataques tipo Psíquico para que te dé la Medalla Alma. Con ella tus Pokémon aumentarán su defensa. Y podrás usar la MO Surf fuera del combate.

















pescabas con la Caña Vieja. Prepárate porque ahora vas a flipar en los lagos y mares.

Cuando termine la Ruta 12 entrarás en la Ruta 13 [55]. Avanza por esta ruta, luego por la 14 y después por la 15. **Al final de la Ruta 15 verás un edificio de acceso.** Entra y sube a la primera planta a charlar con un ayudante del prof. Si para ese momento tienes en tu poder **50 especies Pokémon o más, recibirás REPARTIR EXP.** [56]. Cuando acabe la Ruta 15 estarás en **Ciudad Fucsia.**

Lo primero que debes hacer en Ciudad Fucsia, como en cualquier otra ciudad, es charlar con la gente para enterarte de sus problemas e ilusiones. Al sur, en la casa de la izquierda, vive el **Guarda del Safari** y si hablas con él, verás que no te enteras de nada [57]. ¿Qué le pasará?

Bueno, ahora toca ir al norte de la ciudad y entrar en la **Zona Safari.** Dentro verás dos mostradores; en uno te explican las reglas para capturar Pokémon, y en el otro te cobran la entrada y te dan todo lo necesario: **Safari Balls, Cebo y Piedras** [58].

La Zona Safari tiene cuatro áreas y en cada una de ellas encontrarás diferentes Pokémon (algunos de ellos muy raros). Aparte de capturar Pokémon para completar la Pokédex, en la Zona Safari tienes dos objetivos. Primero debes encontrar una casa secreta en la que te darán la **MO03 o Surf** [59]. Si un Pokémon aprende Surf, podrás utilizarlo para navegar por lagos y mares, aunque para hacerlo primero necesitas tener en tu poder la **Medalla Alma.** En segundo lugar, en el mismo área en el que está la casa secreta, tienes que conseguir los **Diente Oro** [60].

Si ya tienes los Diente Oro, vuelve a hablar con el Guarda del Safari y dáselos. Al recuperar su dentadura podrá volver a hablar y eso le hará sentirse tan contento que te dará la **MO04 o Fuerza** [61]. Si enseñas esta MO a un Pokémon, podrás utilizarle para mover grandes rocas.

Ahora toca ir al gimnasio a por una nueva medalla. **El gimnasio de Ciudad Fucsia tiene unas paredes invisibles** y para llegar hasta su líder Koga, tendrás que caminar entre ellas. Cuando derrotes a Koga tendrás en tu poder la

LOS LÍDERES DE GIMNASIO

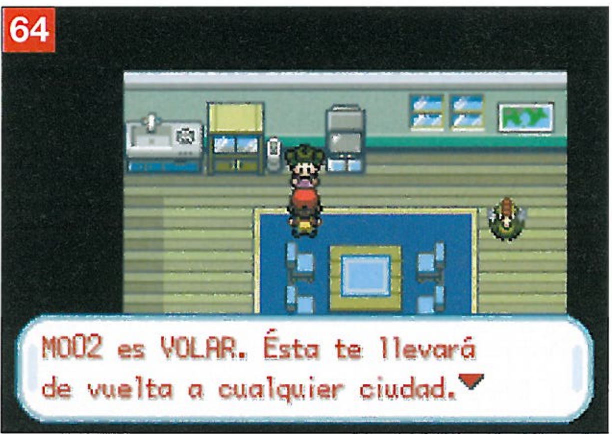
FOGOSO BLAINE

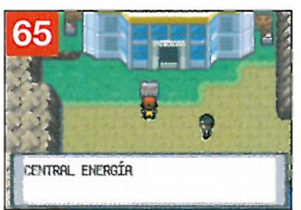
Blaine forma con **Growlithe (Nv. 42), Ponyta (Nv. 40), Rapidash (Nv 42) y Arcanine (Nv. 47).** Usa ataques de Agua o Tierra, te dará la Medalla Volcán. Con ella subirá At. Esp. y Def. Esp. y usarás MO Cascada fuera del combate.

















Medalla Alma y gracias a ella ya puedes usar Surf fuera del combate.

LA MO VUELO Y LA MEDALLA VOLCÁN

Cuando tengas la Medalla Alma sal de ciudad Fucsia por el este y entra en el edifico que da acceso a la Ruta 18. A partir de aquí tendrás que ir en bici, subir por la Ruta 17 [62] y atravesar la Ruta 16 luchando contra muchos entrenadores.

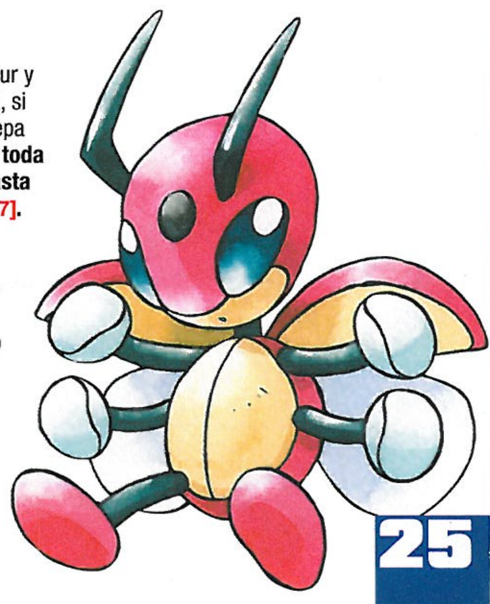
Al final de la Ruta 16 verás el edificio de acceso a Ciudad Azulona y a la salida te darás de narices con **otro Snorlax** [63]. Si llevas en tu Mochila algunas Ultra Ball (las puedes comprar en Ciudad Fucsia), esta es tu oportunidad para hacerte con Snorlax, si es que no has podido capturar al que ha salido antes.

Tras quitar del camino a este "pesado" Pokémon, camina hasta que veas un arbusto que puedas cortar. Cuando lo hagas, avanza hasta el edificio que hay pegado al que acabas de atravesar, entra de nuevo en la Ruta 16 y pasa a la casa que verás a tu lado. Dentro te darán la **MO02 o Vuelo** [64]. Con esta MO podrás volar a toda velocidad a cualquier ciudad que hayas visitado.

Como ya tienes Surf y Vuelo en tu poder, ha llegado la hora de darse **un voltio por la Central de Energía.** Usa **Vuelo para regresar a Ciudad Celeste.** Después, sal de la ciudad por la Ruta 9, a continuación atraviésala y cuando llegues a la Ruta 10 haz Surf por el canal de agua. Al final del canal en cuestión verás la **Central de Energía** [65] y **dentro encontrarás a Zapdos** [66], el legendario pájaro eléctrico. Hazte con él e incorpóralo en tu equipo, te ayudará un montón en las batallas que vienen.

Ahora vuelve a Ciudad Fucsia, sal de ella por el sur y entra en la Ruta 19. Ahora, si tienes un Pokémon que sepa Surf, podrás **navegar por toda la Ruta 19 y por la 20 hasta llegar a Islas Espuma** [67].

Para atravesar las Islas Espuma **necesitas un Pokémon que haya aprendido Fuerza,** dentro tendrás que mover varias rocas para lanzarlas por agujeros y frenar así el curso del agua. Una vez hecho, podrás llegar hasta el sótano en el que espera nada menos que **Articuno, el legendario pájaro de hielo** [68]. Cuando lo captures, sal de la cueva y continúa navegando hasta que alcances **Isla Canela.**















75 Podrás destrozar rocas como si fueran nueces.

Uno de los lugares más interesantes de **Isla Canela es el Laboratorio Pokémon.** En una sus salas espera un científico al que le encantan los **fósiles de Pokémon raros.** Si le entregas el **fósil Helix, pasado un tiempo te dará un Omanyte;** pero si le das el fósil Domo, lo que recibirás será un **Kabuto** [69]. A este científico también puedes llevarle un **Ámbar Viejo** (lo consigues en Ciudad Plateada) y si lo haces, lo utilizará para crear un **Aerodactyl.**

El gimnasio de Isla Canela está cerrado [70], así que habrá que ir a buscar la llave que lo abre. Para encontrarla tendrás que **adentrarte en la peligrosísima Mansión Pokémon.** Dentro te encontrarás unas estatuas con unos botones ocultos; si los pulsas, enseguida verás que sirven para abrir y cerrar puertas. Úsalos para llegar hasta el segundo piso y una vez allí, lánzate por un saliente que hay en el centro. De esta forma caerás en el sótano. Pues nada, una vez allí ponte a buscar por todos sus despachos y al final acabarás encontrando la **llave del gimnasio** [71].

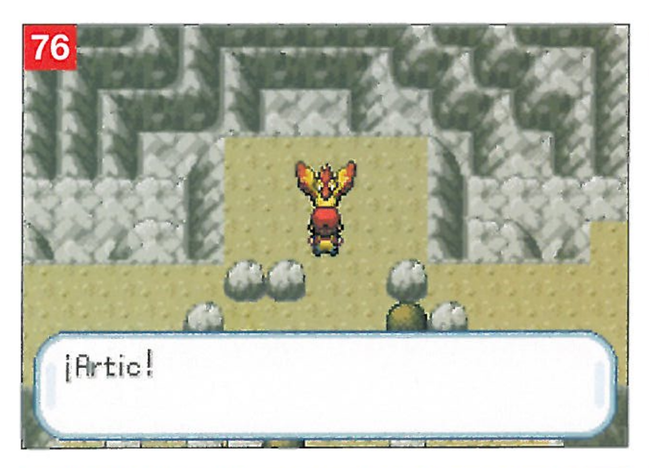
Con la llave que acabas de encontrar ya puedes entrar en el gimnasio y **luchar contra el líder Blaine.** Cuando venzas a su equipo de Pokémon de Fuego, te harás con la **Medalla Volcán.** Ánimo chaval, ya solo queda una medalla.

DE VIAJE POR LAS ISLAS

Cuando salgas del gimnasio de Isla Canela llevando la Medalla Volcán, aparecerá Bill para hacerte una invitación. El chaval quiere que le acompañes a una islita que hay al sur llamada **Isla Prima** [72]. Venga, vete con él, te vendrá bien un poco de relax. Aprovecha la oferta que te plantea.

Cuando llegues a Isla Prima conocerás a Celio [73], un experto en ordenadores que tiene el sueño de **conectar a todos los entrenadores del mundo.** Como Bill quiere ayudar a Celio, te encargará la misión de **acercarte a Isla Secunda para entregarle un Meteorito al encargado de los Recreativos.** Para que puedas viajar hasta allí, el amigo Celio te dará el Tri-tícket y actualizará tu Mapa de Kanto [74].

Antes de abandonar Isla Prima date un garbeo por todos sus rincones. En el **Balneario Ascuas** (que puedes encontrar en el Camino Candente) un anciano te entregará la **MO06 o Golpe Roca** [75]. Si sigues avanzando y llegas hasta la















cima del Monte Ascuas encontrarás a **Moltres, el legendario pájaro de fuego** [76]. Hazte con él, te vendrá muy bien para más adelante.

Vuelve al puerto de Isla Prima y viaja raudo y veloz a Isla Secunda. **Los recreativos están en una casa** que distinguirás fácilmente, y dentro verás al encargado que anda muy preocupado [77]. Claro, su hija **Pedrita se ha perdido en Isla Tera,** así que tendrás que echar una mano e ir a buscarla.

Cuando llegues a Isla Tera verás que Pedrita no está en su casa (es la del tejado rojo) y que una **banda de gamberros motorizados campa a sus anchas** por la isla [78]. Tras enfrentarte a los gamberros y darles una lección, podrás ir hasta el **Bosque Baya.** Pedrita anda perdida en las profundidades del bosque y cuando la encuentres [79], ambos volveréis juntos a los recreativos de Isla Secunda.

De vuelta en Isla Secunda no olvides entregar el meteorito al encargado de los recreativos. Cuando lo hagas, **regresa a Isla Prima y vuelve con Bill a Isla Canela** para continuar tu aventura hacia la Liga Pokémon [80]. No olvides que siempre que quieras puedes volver a las islas subiendo al barco que está en el puerto de Ciudad Carmín.

LA MEDALLA TIERRA Y LA LIGA POKéMON

De vuelta en Isla Canela tu siguiente destino será **Ciudad Verde,** pero no vayas volando para allá. Explora la Ruta 21 navegando rumbo norte hasta alcanzar Pueblo Paleta. Una vez allí puedes caminar o volar hasta Ciudad Verde.

¡Por fin! El gimnasio de Ciudad Verde ha abierto sus puertas [81]. Dentro espera su líder, un viejo y malvado conocido al que ya te has enfrentado en un par de ocasiones. Sí señor, se trata de **Giovanni y esta vez, cuando lo derrotes, obtendrás la Medalla Pantano** y el derecho a disputar la Liga Pokémon.

Para ir a la Liga Pokémon tienes que salir de Ciudad Verde por la Ruta 22. En esta ruta tendrás otro combate contra el rival [82], así que ve preparado. Al final de la Ruta 22 verás un edificio que da acceso a la Ruta

LOS LÍDERES DE GIMNASIO

EL LÍDER MISTERIOSO

Giovanni, líder de Ciudad Verde, tiene a **Rhyhorn (Nv. 45 y Nv. 50), Dugtrio (Nv. 42), Nidoqueen (Nv. 44) y Nidoking (Nv. 45)**. Si usas ataques de Agua, lo dejarás sin aliento y recibirás la Medalla Tierra. Con ella todos los Pokémon te obedecerán.



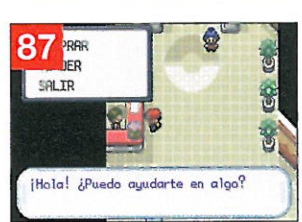














23. A lo largo del camino hay **ocho guardas que controlarán si tienes cada una de las medallas** que te dan derecho a participar en la Liga Pokémon **[83]**.

Cerca del final de la Ruta 23 verás la Calle Victoria, una peligrosa cueva que tendrás que atravesar **[84]**. Para hacerlo tendrás que usar un **Pokémon que sepa Fuerza y así podrás mover las rocas sobre unos interruptores blancos [85]**. Al activarlos harás que desaparezcan los bloques de piedra que te impiden continuar.

Cuando salgas de la Calle Victoria camina hacia el norte y llegarás a la **Meseta Añil [86]**. ¡Eureka! Ante tus ojos está el edificio en el que se disputa la auténtica Liga Pokémon.

LOS LÍDERES DE GIMNASIO

LAS COSAS DEL RIVAL

Desde el principio el rival te lo pondrá difícil. Según el Pokémon que eligieras al principio así será el jefe de su equipo. Si elegiste a Bulbasaur, él a Charmander, si cogiste a Charmander, él a Squirtle, y si te gustó Squirtle, a él le encantó Bulbasaur.



En la Meseta Añil hay una tienda **[87]** y Centro Pokémon. **Cura a tus Pokémon, compra varias unidades de Máx. Poción, Cura Total y Revivir y prepárate para combatir.** El primer combate es contra **Lorelei,** el segundo contra **Bruno,** el tercero contra **Agatha** y el cuarto contra **Lance.** Después aparecerá el rival. Dale caña y serás el campeón de la Liga Pokémon. Tras inscribir a tu equipo en el Hall de la Fama **[88]**, saldrán los créditos, pero no te deprimas, todavía hay mucha más aventura por delante.

ARREGLANDO LA MÁQUINA DE REDES

Después de ver los créditos, al reiniciar la partida estarás de nuevo en Pueblo Paleta. **Si en tu Pokédex hay más de 60 especies Pokémon** y además cumpliste con tu misión en las islas, aparecerá el Prof. Oak para llevarte a su laboratorio y **actualizar la Pokédex con la Pokédex Nacional [89]**. Si todavía no tienes las 60 especies Pokémon, dedícate a buscar las que te falten y en cuanto las tengas vuelve a hablar con el prof. Oak, que te va a poner las pilas...

Ahora toca volver a Isla Prima y hablar con Celio. El chaval te dirá que está intentando reajustar la Máquina de Redes para hacer intercambios a grandes distancias, pero al parecer le falta una gema especial que está en Isla Prima.

Esa **gema especial de la que habla Celio es un Rubí** y



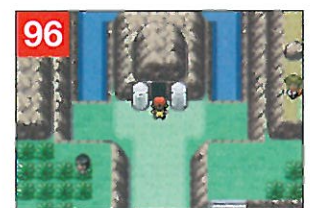












está **en una cueva que hay en la ladera del Monte Ascuas.** Ve para allá y busca una cueva custodiada por dos miembros del Team Rocket [90]. Para que te dejen pasar tendrás que darles una buena tunda. No olvides que en el interior hay que mover algunas rocas, así que procura llevar algún Pokémon que sepa Fuerza. Cuando llegues al último sótano... ahí está el Rubí [91].

En cuanto te hagas con la maravillosa gema, vuelve corriendo a hablar con Celio. El chico se pondrá muy contento, pero te dirá que **le hace falta otra gema que forma pareja con el Rubí (un Zafiro).** Al parecer esa gema está en alguna de las islas de **Archi7,** así que para que puedas viajar por todas ellas y buscarla, Celio te entregará el **Iris-Tícket y actualizará el Mapa** [92].

Ahora toca buscar el Zafiro y para eso vamos a explorar una a una las islas que todavía no conoces. **Primero tienes que ir a Isla Quarta.** Esta isla es pequeña, pero tienes una misión importante que cumplir allí. En la **Cueva Glaciada, Lorelei está manteniendo un enfrentamiento contra los del Team Rocket.** Al parecer se dedican a comerciar con los Pokémon que atrapan en la cueva, así que echa una mano a Lorelei y dales una buena zurra [93]. En cuanto pierdan, dirán que los Pokémon que capturan en la cueva los llevan al Almacén Rocket de Isla Inta.

Evidentemente lo siguiente que hay que hacer es ir a **Isla Inta y buscar el Almacén Rocket.** En cuanto llegues, gira a la derecha, camina por el Prado de Isla Inta y lucha contra los miembros del Team Rocket que veas [94]. Cuando te plantes ante la puerta del almacén **introduce la contraseña que oíste a los Rocket del Monte Ascuas,** pero verás que no se abre: falta otra contraseña [95].

Ahora pon rumbo a **Isla Exta** y cuando llegues usa el Mapa para ver la **localización de la Cueva Punteada.** Antes de ir hacia allí asegúrate que **llevas un Pokémon que sepa Corte.** En cuanto llegues, si has hecho lo que te hemos dicho hasta aquí, podrás **usar Corte y abrir la puerta de la cueva** [96].

Para llegar hasta las profundidades de la Cueva Punteada tendrás que **leer la inscripción en Braille que hay en cada sótano** y lanzarte por el agujero que indique (el orden es arriba,

















izquierda, derecha y abajo). En el último sótano verás un Zafiro, pero en cuanto intentes recogerlo aparecerá un científico que te lo quitará [97], te lo arrebatará de las manos. Al menos, ese científico te dará la segunda contraseña que necesitas para entrar en el Almacén Rocket.



Vuelve a Isla Inta, entra en el almacén y pelea contra todos los Rocket que veas [98]. **El interior del almacén es un puzzle muy divertido. La clave para resolverlo está junto al miembro del Team Rocket** que hay en el centro de la sala [99]. Cuando le venzas, pisa las baldosas con flechas que hay a su izquierda. Si lo haces, acabarás en una baldosa amarilla. Una vez allí, camina hacia la izquierda y luego hacia arriba sin pisar ninguna baldosa con flechas.

En el Almacén Rocket te está esperando el científico que te quitó el Zafiro en la Cueva Punteada. Cuando le venzas, te lo dará [100]. ¡Por fin! **Tienes en tu poder el Zafiro que quiere Celio, así que vuelve a Isla Prima y entrégaselo.** La Máquina de Redes quedará arreglada y a partir de ese momento **podrás hacer intercambios con Pokémon Rubí, Zafiro y Colosseum** [101]. ¡Menudo flipe!

¿QUÉ QUEDA POR HACER?

Tras arreglar la Máquina de Redes podrás volver a Ciudad Celeste y **entrar en Cueva Celeste para hacerte con el legendario Mewtwo** [102]. Otra cosa que debes hacer es explorar las rutas de Kanto a conciencia porque, **tras vencer al Alto Mando, aparecerá uno de los tres perros legendarios correteando por ellas.** Para tu información, el perro que aparecerá en tu cartucho dependerá del Pokémon que hayas elegido al principio. Si elegiste a Bulbasaur, aparecerá Entei, el perro de Fuego; si te hiciste con Squirtle, entonces encontrarás a Raikou, el perro Eléctrico; y si al principio te gustó Charmander, entonces podrás hacerte con Suicune, el perro de agua. **Los perros legendarios están en el nivel 50 y son muy esquivos,** por eso es ideal que te guardes la Master Ball para capturarlos.

Bueno chavalote, acabamos de llegar al final de la guía, pero no olvides que el juego no estará completamente acabado hasta que no completes la Pokédex Nacional [103]. Suerte. ¡Hazte con todos!

COMBATIENDO EN LA LIGA POKéMON









Charizard. Si sabe Vuelo, dejará seco a los Pokémon de tipo Lucha del líder Bruno.

Blastoise. Enséñale Rayo Hielo y verás como deja congelados a los dragones de Lance.

Venusaur. Si conoce Somnífero y Drenadoras, será de gran ayuda en todos los combates.

EL RIVAL Y EL ALTO MANDO

Para ganar la Liga Pokémon tendrás que enfrentarte al Alto Mando y al Campeón. **Son 5 entrenadores muy expertos** que podrían acabar con cualquier líder de gimnasio en un periquete. Ni se te ocurra plantarles batalla si los Pokémon de tu equipo no han llegado como mínimo al nivel 50. Fíjate bien en sus equipos y usa los tipos de ataques que te recomendamos. Si lo haces, la victoria será tuya.

ENTRENADOR	INFORMACIÓN DE CADA EQUIPO	ATAQUES PARA VENCER
ALTO MANDO LORELEI	Dewgong (Nv. 52), Cloyster (Nv. 51), Slowbro (Nv. 52), Jynx (Nv. 54) y Lapras (Nv. 54)	Eléctrico, Planta, Roca
ALTO MANDO BRUNO	Onix (Nv 51), Hitmochan (Nv. 53), Hitmonlee (Nv. 53), Onix (Nv. 54) y Machamp (Nv. 56)	Psíquico, Agua, Volador
ALTO MANDO AGATHA	Gengar (Nv 54), Golbat (Nv. 54), Haunter (Nv. 53), Arbok (Nv. 56) y Gengar (Nv. 58)	Psíquico
ALTO MANDO LANCE	Gyarados (Nv. 56), Dragonair (Nv. 54), Dragonair (Nv. 54), Aerodactyl (Nv. 58) y Dragonite (Nv. 60)	Eléctrico, Hielo, Roca
CAMPEÓN RIVAL	Pidgeot (Nv. 59), Rhydon (Nv. 59), Alakazam (Nv. 57). **Si elegiste a Bulbasaur:** Exeggutor (Nv. 59), Gyarados (Nv. 61), Charizard (Nv, 63) **Si elegiste a Charmander:** Arcanine (Nv. 59), Exeggutor (Nv. 61), Blastoise (Nv. 63) **Si elegiste a Squirtle:** Gyarados (Nv. 59), Arcanine (Nv. 61), Venusaur (Nv. 63)	Eléctrico, Volador, Agua

EL PROFESOR OAK TE RESPONDE

¡Hola entrenadores! Ha llegado la hora de desvelaros algunos datos sobre el lugar en el que esperan los legendarios Lugia y Ho-oh en las ediciones Rojo Fuego y Verde Hoja. Espero que despierte vuestro interés y que, mientras esperamos la llegada de Pokémon Esmeralda, no olvidéis que uno de sus alicientes será la posibilidad de hacerse con Mew. ¡Hasta la próxima, chavales!

Lapras y la Cueva Glaciada

Hola Profesor. Es la primera vez que le escribo y quería preguntar esto:

1. ¿Qué Pokémon tiene usted en su equipo?

Esa pregunta tiene trampa. Si te la contesto, muchos se van a sentir influenciados por lo que diga, y si no lo hago igual os parezco un pelín antipático. En fin, como científico que soy me gusta experimentar con cualquier Pokémon, por eso he utilizado varios equipos a lo largo de los años. Sin embargo, hay ciertos Pokémon que me han impresionado y por eso los he usado más a menudo. Entre ellos, Tyranitar, Dragonite, Lapras, Registeel, Mewtwo, Wobbuffet y Jumpluff. xbnfgm,h,ghk.j

2. ¿Qué son los slots?

Cuando hablo de slots, me refiero a la posibilidad de guardar diferentes partidas en un cartucho. Verás, durante un tiempo se rumoreó que en Rubí y Zafiro íbamos a poder salvar varias partidas, y con ello poder tener a los Pokémon de inicio en cada partida. Al final no fue así, pero al menos esperamos que las ediciones Pokémon de la DS cuenten con esa posibilidad, aunque yo le añadiría algo más. Aparte de tener los tres slots o partidas, me encantaría que también hubiera la posibilidad de intercambiar Pokémon entre todos ellos. Sería la pasada.

PROFESOR OAK: "ENTRE LOS POKéMON QUE RECUERDO CON MÁS CARIÑO ESTÁN LAPRAS, TYRANITAR, DRAGONITE, REGISTEEL, MEWTWO, WOBBUFFET Y JUMPLUFF".

3. ¿Dónde se encuentra Ursaring? ¿Y Pineco?

Ursaring está en Pokémon Colosseum, dentro de la Guarida Cepo. Si purificas a Ursaring y arreglas la Máquina de Redes de Isla Prima, te lo podrás llevar a Kanto. Además, si lo cruzas en la guardería con un Pokémon compatible, conseguirás un huevo del que saldrá Teddiursa. Para conseguir a Pineco, primero debes capturar al Forretress Oscuro que está en Pokémon Colosseum (en el Lab. de Pokémon Oscuros). Cuando lo tengas purificado, llévalo a la guardería de Isla Quarta y crúzalo (por ejemplo, con Pinsir) para conseguir un huevo con Pineco.

4. En Isla Quarta, en el Centro Pokémon hay un chico que dice que hay un Pokémon misterioso en Cueva Glaciada, ¿cuál es?

El chaval del Centro Pokémon habla de un Pokémon raro de tipo Hielo, no de un Pokémon misterioso. En este caso el chaval se está refiriendo a Lapras, un Pokémon que puedes conseguir en Silph S.A. o en la Cueva Glaciada, aunque resulta muy difícil dar con él.

5. ¿Dónde se encuentran Totodile, Chikorita y Cyndaquil?

Los conseguirás en la guardería de Isla Quarta, aunque antes tendrás que hacerte con los oscuros Quilava, Croconaw y Bayleef en Pokémon Colosseum.

Roger Pou
Mollerusa (Lleida)



EL RARO LAPRAS. Aunque puedes conseguir a Lapras en Silph S.A., si quieres verlo en estado salvaje puedes ir a Isla Quarta y entrar en Cueva Glaciada. Allí también hay uno.

¿Dónde está Mew?

Hola Profesor Oak. Le pido por favor que me aclare una cuantas dudas sobre las nuevas ediciones de Rojo Fuego y Verde Hoja. Como ya tengo la Pokédex Nacional, me gustaría saber varias cosas sobre ella:

1. En la Pokédex Nacional, después del número 150 sale el número de Mew. Me gustaría saber cómo se puede atrapar.

Mucho se ha hablado de este mítico Pokémon y parece que por fin vamos a poder atraparlo en Pokémon Esmeralda. Al parecer Mew será uno de los alicientes de esta edición. ¡Y encima podremos llevarlo a Kanto para completar nuestra Pokédex Nacional! Eso al menos ocurre en la edición japonesa, pero la "nuestra" no saldrá hasta octubre, así que habrá que esperar para comprobarlo.

2. Desde el número 248 al 360 hay demasiados Pokémon para completar la Pokédex y yo solo tengo a dos entre esos números. Y claro, tanto Pokémon en las 7 islas me parecen demasiados y poco espacio para conseguirlos.

La Pokédex Nacional puede archivar datos de los 386 Pokémon que se conocen hasta la fecha, pero eso no quiere decir que todos estén en Rojo y Verde. Para que no te desesperes, intentaré aclararte donde están los números que me preguntas. El 248 es Tyranitar y está en Pokémon Colosseum. El 249 y el 250 son Lugia y Ho-oh y ambos están en Rojo y Verde. El 251 es Celebi, ¡un misterio! Los que van del 252 al 384 los verás en Pokémon Rubí y Zafiro. El 385 es Jirachi y puedes hacerte con él descargándotelo de Pokémon Channel. Finalmente nos queda Deoxys, el 386, pero después de todo lo que hemos hablado de él seguro que ya sabes que anda por una isla en Pokémon Rojo y Verde.

José Eloy Moya
L'Hospitalet de Llobregat (Barcelona)



MEW EN ESMERALDA. Si algún día quieres ver a Mew en tu Pokédex Nacional, tendrás que esperar hasta que salga la edición Pokémon Esmeralda.

Averigua los cruces

Hola Profesor, tengo unas dudas que quiero que me resuelva. Son de la edición Rubí:

1. ¿Qué Pokémon se puede cruzar con Vulpix?

Hola chavalote. Como sé que esto de averiguar los Pokémon para cruzar una determinada especie puede ser un pelín complicado, antes de contestarte, te contaré algo. Cuando dejas una pareja de Pokémon en la guardería, el contenido del huevo lo determina la especie de la hembra. Si dejas un macho y una hembra de la misma especie, obtendrás un huevo del que saldrá un Pokémon de nivel 5 que será de la misma especie a la que perteneció la madre cuando era bebé. Sin embargo, no es necesario que la pareja sea de la misma especie, solo tienen que ser del mismo Grupo Huevo. Todos los Pokémon (excepto los legendarios y Ditto) pertenecen a uno de los siguientes Grupos Huevo: Planta, Bicho, Volador, Forma Humana, Mineral, Monstruo, Hada, Dragón, Amorfo, Género desconocido, Agua 1, Agua 2, Agua 3 y Campo.
Para averiguar el Grupo Huevo de un Pokémon muchas veces es suficiente con observar su aspecto. Por ejemplo, Vulpix pertenece al Grupo Campo. Eso quiere decir que (aparte de otro Vulpix o Ninetales) puede cruzarse con un montón de Pokémon. Entre ellos Raticate, Arbok, Raichu, Sandslash, Nidoran, Persian, Mankey, Primeape, Eevee, Arcanine, Rapidash... Por cierto, no

ALINEACIÓN POKéMON ZAFIRO

Aquí mandan los Legendarios

Las inquietudes de Félix González (Mérida) sobre su equipo de Rojo Fuego, me sirven para dar unas lecciones sobre cómo mejorar a vuestros Pokémon.

Hola Profesor Oak. Me llamo Félix González y tengo 10 años. En mi edición Rojo Fuego, no sé si los ataques de mis Pokémon son bastante buenos. Me gustaría que los repasara:
- **Suicune: Surf, Mordisco, Rayo Aurora y Rayo Hielo.**
- **Charizard: Llamarada, Terremoto, Onda Ígnea y Anillo Ígneo.**
- **Rayquaza: Vuelo, Ventisca, Terremoto y Llamarada.**
- **Mewtwo: Psíquico, Rayo Hielo, Bola Sombra y Recuperación.**
- **Kyogre: Trueno, Salpicar, Rayo Hielo e Hidrobomba.**
- **Groudon: Llamarada, Estallido, Terremoto y Rayo Solar.**

Por lo que veo, Félix, ya has arreglado la Máquina de Redes de Isla Prima y también has decidido traerte unos cuantos Pokémon desde Hoenn para formar un equipo impresionante. Tu duda sobre si los ataques que has elegido son lo bastante buenos la solventaremos analizando uno a uno a los Pokémon de tu equipo:

- **Para empezar, pienso que si modificamos a Suicune** tu equipo tendrá más opciones de victoria ante rivales que puedan plantarle cara. Para ello eliminamos los ataques Rayo Aurora y Mordisco y le enseñamos las combos Tóxico (MT 06, gimnasio Fucsia) y Protección (MT 17, Central Energía). Tóxico envenenará al rival, mientras con Protección evitarás que te haga daño. Esta combo resulta especialmente efectiva si la combinamos con Descanso (MT 44, S.S. Anne), aunque para ello tendrías que quitar otro movimiento a Suicune (puedes decantarte por Rayo Hielo dado que Kyogre dispone del mismo ataque).
- **Para sacar más partido de Charizard** deberías eliminar alguno de los tres movimientos de tipo Fuego que tiene y enseñarle Día Soleado (MT 11, Zona Safari). Si lo haces y utilizas este movimiento antes de lanzar un ataque de Fuego, el poder de estos ataques se multiplicará por 1.5 y el de los ataques de Agua se reducirá a la mitad. Otro movimiento que le vendría muy bien a Charizard es Garra Dragón (MT 02, Calle Victoria), aunque se lo tendrías que enseñar a costa de quitar otro movimiento de tipo Fuego. Recuerda que Garra Dragón es un movimiento muy potente y preciso, y al ser de tipo Dragón resulta muy efectivo contra los dragones. Además, excepto con los tipo Acero, es muy dañino contra cualquier Pokémon.
- **Rayquaza** está bastante bien, muy equilibrado, aunque aprovechando que su tipo es Dragón-Volador, podrías hacerle recordar el movimiento Enfado. Este movimiento de tipo Dragón resulta devastador en manos de Rayquaza, aunque al final le acabe provocando Confusión.
- **A Mewtwo** no le haremos ningún cambio; tal cual lo tienes me parece perfecto.
- **Kyogre** es prácticamente perfecto, aunque si quieres mejorarlo todavía más yo le enseñaría Paz Mental (MT 04, gimnasio Ciudad Azafrán). Usa este movimiento y subirás el Ataque Especial y la Defensa Especial de Kyogre.
- **Groudon** está también muy bien, pero te sugiero que le quites uno de los ataques de tipo Fuego y aproveches para enseñarle Corpulencia (MT 08, Silph S.A.). Este movimiento hará que Groudon mejore bastante, al aumentar su nivel de Ataque y Defensa. Otra opción interesante sería que le hicieras recordar Fisura. Vale, ya sé que por su baja precisión no suelo aconsejar los movimientos que producen KO en un golpe, pero como tu equipo está lleno de recursos, puedes permitirte el lujo de tener este movimiento y usarlo en ocasiones excepcionales.

En fin majete, tu equipo me ha parecido francamente bueno, aunque lo hayas formado casi exclusivamente a base de Pokémon legendarios. No es que eso esté mal, pero usar legendarios es un camino más fácil, que no ayuda demasiado a mejorar los conocimientos de estrategia Pokémon. Aún así, mis felicitaciones, Félix.

olvides que Ditto puede reproducirse con casi cualquier Pokémon, incluido el propio Vulpix.

2. ¿Cuáles son los Movimientos de Vulpix?
En las ediciones Rubí o Zafiro sus Movimientos Huevo son los siguientes:

MOVIMIENTOS HUEVO DE VULPIX

Movimiento	Tipo
Finta	Siniestro
Hipnosis	Psíquico
Azote	Normal
Anulación	Normal
Aullido	Normal
Más Psíque	Normal
Onda Ígnea	Fuego

Sin embargo, si lo llevas a la guardería de las ediciones Rojo o Verde, aparte de los Movimientos Huevo anteriores, también puede aprender Rencor (movimiento de tipo Fantasma). sfgwrtjry

3. ¿Se puede cruzar Crawdaunt con Aggron?
Imposible, Crawdaunt pertenece a los Grupos Huevo Agua 1 y Agua 2, y Aggron al Grupo Monstruo.

4. ¿Con qué caña se pesca a Horsea y a Corsola?
Ambos con la Supercaña. Te la darán en una de las casas de Ciudad Algaria. dvsdhshgw

5. Mi Swampert tienes estos ataques: Fuerza, Surf, Terremoto y Ventisca. ¿Cuáles cambiaría?
Como mucho puedes hacerle olvidar Fuerza, llevándolo al Quita-Movimientos, y enseñarle en su lugar la MT 18 o Danza Lluvia (está en el Barco Abandonado en la Ruta 108). Si usas Danza Lluvia, el ataque Surf multiplicará su poder durante 5 turnos.

6. Después de ir una vez donde está Rayquaza, si te gana, al volver. ¿Te lo encuentras en el mismo sitio?
Anda claro, pero por si acaso siempre que no estés seguro de algo, procura no salvar la partida.
Oscar García
Oviedo

El área de Sneasel

Me encanta la revista tengo casi todas y me rondan unas cuantas preguntas:

1. ¿Cómo consigo tarjeta misteriosa o noticias misteriosas?
Estas opciones aparecerán cuando actives la opción Regalo Misterioso. Para ello, rellena el cuestionario que hay en el mostrador de las tiendas con las palabras conexión con todos. Esta opción tiene que ver con los tíckets que permiten viajar a las islas secretas. Si sabes un poquito de inglés, te aconsejo que mires en la web oficial de Pokémon para curiosear cómo se usan esas opciones en Estados Unidos cuando alguien quiere hacerse con Deoxys (www.pokemon.com/deoxys).



MOVIMIENTOS HUEVO. Los Movimientos Huevo de Vulpix en las ediciones Rubí o Zafiro no son los mismos que en las ediciones Rojo o Verde. Tenlo muy en cuenta, entrenador.

2. ¿Cuál es el Área de Sneasel?
Lo encontrarás en Isla Quarta, en el sótano de la Cueva Glaciada. Ten en cuenta que Sneasel es un Pokémon raro, así que no te extrañes si te lleva un rato encontrarlo.

3. ¿Cuales son los Movimientos Huevo de Squirtle?
Los tienes en la columna de al lado. Como en el pasado consultorio ya puse los Movimientos Huevo de Charmander, aprovecharé la oportunidad y pondré también los de Bulbasaur. Con ellos ya tenéis los Movimientos Huevo de los tres Pokémon de inicio. De todas formas, para que vuestras dudas sobre los Movimientos Huevo queden resueltas de una vez por todas, dentro de poco los chicos de Nintendo Acción nos obsequiarán con un especial en el que vamos a descubrir de una vez por todas los Movimientos Huevo de todos los Pokémon de la Pokédex Nacional.
Ángel David González
Email

MOVIMIENTOS HUEVO DE SQUIRTLE

Movimiento	Tipo
Manto Espejo	Psíquico
Niebla	Hielo
Neblina	Hielo
Profecía	Normal
Azote	Normal
Alivio	Normal
Chapoteolodo	Tierra
Bostezo	Normal

MOVIMIENTOS HUEVO DE BULBASAUR

Movimiento	Tipo
Pantalla Luz	Psíquico
Cabezazo	Normal
Velo Sagrado	Normal
Encanto	Normal
Danza Pétalo	Planta
Hoja Mágica	Planta
Silbato	Planta
Maldición	¿?

Puñetazo certero

Hola Profesor Oak, quiero que sepa que admiro mucho su trabajo. Tengo Pokémon Colosseum y el Pokémon Verde Hoja y querría hacerle algunas preguntas. Ahí van:

1. Me gustaría saber cómo se consigue a Togetic, Furret, Houndoom, Dodrio, Sunkern, Mareep, Girafarig, Hoothoot y Lugia.
Aquí va mi respuesta:
- **Togetic:** Puedes traerlo de Pokémon Colosseum o hacer que el Togepi que te dan en Isla Inta evolucione por felicidad. No olvides que para conseguirlo tienes que hablar con el anciano en la islita del Aquarinto. Si llevas cinco Pokémon y colocas como jefe de tu equipo a un Pokémon que sea muy feliz, recibirás un huevo del que saldrá Togepi.
- **Furret:** Puedes traerlo desde Pokémon Colosseum o hacer que Sentret evolucione a Furret (Nv. 15). Para capturar a Sentret ve a Isla Inta, a la Vía Acuática de Isla Exta o a la Entrada al Cañón de Isla Sétima.
- **Houndoom:** Traételo de Pokémon Colosseum.gnjdghm,khg,l
- **Dodrio:** Busca a Doduo por las Ruta 16, 17 o 18 y entrénalo hasta el nivel 31 para que evolucione a Dodrio.
- **Sunkern:** Traete a Sunflora desde Pokémon Colosseum y llévalo a la guardería de Isla Quarta. Si lo cruzas con Ditto conseguirás un huevo del que saldrá Sunkern.
- **Mareep:** Traete a Flaafy o Ampharos desde Colosseum y llévalo a la guardería con Ditto.
- **Girafarig:** Traelo de las ediciones Rubí o Zafiro. gnhghkfjgkfjgk
- **Hoothoot:** Traete al Noctowl que consigues en Colosseum, crúzalo con Ditto en la guardería y del huevo saldrá un Hoothoot.
- **Lugia:** Lee la sección "mi base secreta" y lo sabrás.



SNEASEL. Para buscar a este fantástico Pokémon de tipo Siniestro-Hielo tendrás que viajar a Isla Quarta y recorrer la Cueva Glaciada con mucha paciencia. Eso es todo.

2. Al dejar dos Wobbuffet (macho y hembra) en la guardería de Isla Quarta, la pareja de ancianos me dijo que tenía un huevo. Me lo llevé y me salió otro Wobbuffet al nivel 5. ¿Qué opina?
Pues opino que es algo normal. Si lo que quieres es conseguir un huevo del que salga Wynaut y no Wobbuffet, entonces necesitas que uno de los Wobbuffet lleve equipado Incie. Suave. Para conseguir este objeto tienes que ir a Isla Inta y explorar la Cueva Perdida.

3. En el número anterior Abedul dijo que Nintendo organizará un evento con los tíckets para ir a las islas secretas, ¿cuándo será?

Pues te puedo contar de forma confidencial que los eventos para conseguir el tícket se celebrarán durante este verano, pero aún no tenemos fecha confirmada ni lugares donde ir. Pero vete preparando, porque seguro que será en ciudades con playa...

4. ¿Cuál es la mejor forma de atrapar a Entei?

Atrapar a Entei o a cualquiera de los otros perros legendarios puede resultar muy complicado. Para facilitar esta tarea puedes hacer dos cosas. La primera es reservar la Máster Ball y la segunda poner un Pokémon cercano al nivel 50 como jefe de tu equipo y usar Repelente. Luego ve a Ciudad Carmín y sal a la Ruta 6 a por Entei. Si no lo encuentras, vuelve a Ciudad Carmín y repite. Cada vez que cambies tu localización, la posición de Entei cambiará. Y cuando pasees por la Ruta 6, gracias al Repelente y al nivel del jefe de tu equipo, si Entei anda por allí, será el único Pokémon que aparecerá. Tarde o temprano, Entei se dará un garbeo por allí y tú podrás atraparle con la Máster Ball. Puedes intentarlo con las Ultra Ball, aunque te costará mucho más.

5. ¿Vendría bien enseñarle a Mewtwo el ataque Puño Certero?

Puño Certero, la MT 01 (la encuentras en Silph S.A.) es un ataque de tipo Lucha muy poderoso y preciso, pero tiene una pega. El ataque se ejecuta en dos turnos. En el primero el Pokémon se concentra para no fallar y en el segundo golpea, pero si el rival te golpea mientras está concentrado, quedará inmovilizado. Puedes evitarlo usando Puño Certero junto con Sustituto. Así crearás un sustituto que recibirá los golpes del rival. Te diré que este movimiento no me gusta demasiado en Mewtwo, pero si decides enseñárselo, no olvides buscar al Tutor de Movimientos de Ciudad Fucsia para que aprenda Sustituto.

Mihai Alexandru
Galapagar (Madrid)



MI BASE SECRETA

Entra en la isla de Lugia y Ho-oh

Aprovechando la carta que me envía Miguel Serrano (Madrid), en la que hace varias preguntas sobre Lugia y Ho-oh, este mes os obsequio con las fichas de estos dos legendarios y con algunos datos que os interesarán un montón.

En primer lugar tenéis que saber que Lugia y Ho-oh viven en un islote situado entre Isla Quarta e Isla Inta. Ese islote se llama Roca Ombligo y para llegar hasta él es necesario un tícket especial que conseguiremos en los eventos que Nintendo va a organizar durante este verano. Cuando llegues a Roca Ombligo tendrás que bajar a la parte más profunda del islote para hacerte con Lugia. Vale, ya tienes a uno de ellos. ¡Ahora, a por el siguiente! Para capturar a Ho-oh tienes que subir hasta un peñasco que hay en la parte alta del islote. ¡Ahí está!

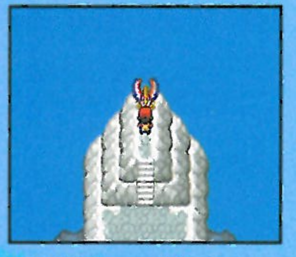
A ambos los encontrarás en el nivel 70, así que prepárate con un montón de Ultra Ball porque capturarlos no será fácil. En cuanto a sus características, te diré que ambos tienen unos niveles excelentes en todo, aunque lo cierto es que Lugia destaca más por sus niveles defensa y Ho-oh por los de ataque. ¡Tú eliges!



OTRA ISLA SECRETA. ¡Aquí podéis ver el islote de Roca Ombligo, que está situado entre Isla Quarta e Isla Inta. En este lugar viven los legendarios Lugia y Ho-oh.



LUGIA. Este legendario de tipo Psíquico-Volador habita en las profundidades de Roca Ombligo. Lo encontrarás en el nivel 70.



HO-OH. Pertenece al tipo Fuego-Volador y para capturarlo tendrás que ir a la parte alta de Roca Ombligo. Aparece en el nivel 70.

249 LUGIA

Lugia se ha convertido en un Pokémon agresivo. Engaña al enemigo cambiando de aspecto.

TIPO 1: Psíquico. **TIPO 2:** Volador. **DISPONIBLE:** ■ ■

Nivel	Ataque	Tipo
Básico	Remolino	Normal
Nv. 11	Velo Sagrado	Normal
Nv. 22	Tornado	Volador
Nv. 33	Recuperación.	Normal
Nv. 44	Hidrobomba	Agua
Nv. 55	Danza Lluvia	Agua
Nv. 66	Rapidez	Normal
Nv. 77	Aerochorro	Volador
Nv. 88	Poder Pasado	Roca
Nv. 99	Premonición	Psíquico

EVOLUCIÓN: No tiene.
HABILIDAD: Presión: Baja los PP del enemigo.

250 HO-OH

Cuenta la leyenda que este Pokémon vuela por el cielo con sus magníficas alas de siete colores.

TIPO 1: Fuego. **TIPO 2:** Volador. **DISPONIBLE:** ■ ■

Nivel	Ataque	Tipo
Nv. 11	Velo Sagrado	Normal
Nv. 22	Tornado	Volador
Nv. 33	Recuperación	Normal
Nv. 44	Llamarada	Fuego
Nv. 55	Día Soleado	Fuego
Nv. 66	Rapidez	Normal
Nv. 77	Fuego Sagrado	Fuego
Nv. 88	Poder Pasado	Roca
Nv. 99	Premonición	Psíquico

EVOLUCIÓN: No tiene.
HABILIDAD: Presión: Baja los PP del enemigo.

Para resolver todas tus dudas sobre Pokémon, escribe a **"El Profesor Oak te responde"**, Hobby Press, Revista Pokémon, **Calle Los Vascos, 17. 28040 Madrid.**

The Pokémon Company

Nintendo®

POKéMON™

EDICIÓN VERDE HOJA

EDICIÓN ROJO FUEGO

¿QUIERES SABER DÓNDE SE OCULTA DEOXYS?

Descúbrelo y juega con él este verano.



Ven a Moviplaya con tu consola y tus juegos Verde Hoja o Rojo Fuego y consigue tu Ori-Ticket con el que podrás capturar a Deoxys.
También puedes conseguir el Ori Ticket desde tu casa, consulta cómo en: www.nintendoplaya.com o en http://pokemon.nintendo.es



www.nintendo.es

Este verano, ¿Sabes dónde probar nuevas consolas, espectaculares juegos o conocer los últimos trucos?

NINTENDO EN MOVIPLAYA 2005

Entérate dónde en:

www.nintendoplaya.com

Y además descubre en primicia Pokémon Esmeralda.